

## PLAYING FOR TIME

The enigmatic Walker has returned, lost in a strange dimension, where time repeats over and over, and echoes of his past self can be seen moving through the present.

Your job is to help the Walker escape the mind-bending mazes by turning the time-warping qualities of his environment to his advantage.

## MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved **echoshift™** data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save **echoshift™** data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB        =        128KB

256MB – 2GB        =        192KB

## WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



### AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



### GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



### INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

**NOTE:** echoshift™ does not support any Wireless (WLAN) features.

## DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

## USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm.  
To return to the previous menu screen, press the Ⓞ button.

## PUZZLE PRACTICE



↑, ↓, ← or →

× button

L button or R button

START button

SELECT button

Move

Perform action/open door

Zoom in or zoom out

Access Pause Menu

Guide on/off



# THE GAMESCREEN



## The Walker

The Walker is a mysterious mannequin-like figure. We first met him in the puzzler echochrome™, where the challenge was to guide him through a series of topsy-turvy mazes. This time, the Walker needs your help to pick a path through eight worlds and 56 stages of dangers and dead ends.

## Echo

Ghostly echoes of the Walker's past self roam each stage over and over, repeating his previous actions. Echoes are crucial to the Walker; they will help him to flick multiple switches simultaneously, open previously locked doors and solve ingenious puzzles he couldn't have overcome alone.

## Repetition

The repetition in play is highlighted in white. You must complete each level in eight repetitions or the game is over.

## Puzzle

The Walker will encounter many puzzles along the way so use every repetition wisely to solve each puzzle.

## Time limit

The Walker has a set amount of time to complete each repetition. When the time limit is reached, play is rewind and the next repetition starts.

## MAIN MENU



## GAME PLAY

Launch straight into a mind-bending **echoshift™** game via the stage select screen. Test your mental mettle across eight colourful worlds – labelled A to H – each containing seven ingenious levels. Select A1 to start your game from the beginning.

And when you've completed all 56 levels, why not download a further seven from PlayStation®Store? They'll take the Walker on a journey through the desert, the ocean and even space! Now you'll never find yourself stuck for a way to pass the time.

## ETC.

View and review the tutorial video for expert guidance on helping the Walker attempt his first mind-bending puzzle, pick up some handy gameplay hints or adjust various game options including audio settings. You can also install data, manually save your current progress or load a previously saved game.

## DATA INSTALL

Loading time can be shortened by installing a portion of the game data onto a Memory Stick™, and utilising the game disc and installed data together.

At least 64MB of free space is required to save installation data.

At least 192KB of free space is required to save game data.

## PAUSE MENU

Press the **START** button during play to display the Pause Menu. Choose from the following options:

|           |                                                                          |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------|
| Cancel    | Cancel the Pause Menu and return to the game.                            |
| Next Cast | Discard the Walker currently in play and move onto the next one in line. |
| Turn Back | Return to the start of the level or spawn point.                         |
| Retry     | Tackle the current stage again from the beginning.                       |
| Quit      | End the game and return to the stage select screen.                      |

## GETTING STARTED

The tutorial video offers you a brief introduction to the marvellous and mystifying **echoshift™**. Put in some practice as you take control of the Walker and work your way through a snippet of his weird world. We predict you'll be an expert in no time at all.

And below, just to help you further, are some important **echoshift™** features. Study them carefully and prepare to put all your powers of imagination to the test.

## LOOPERS

The worlds the Walker passes through are known as Loopers, because within them time doesn't run in one direction, from past to future, as it does in other dimensions. In a Looper, time resets itself after a specific amount of time has passed, leaving echoes of the Walker's previous movements dotted across the landscape.

A Looper can sustain eight repetitions of time before all of the Walker's previous movements vanish, leaving him lost in this peculiar dimension forever.

## HOLES

The **echoshift™** landscape is interspersed with many voids to hinder or aid the Walker's progress. If you allow him to step into a hole, he'll fall into the abyss – or onto any well-placed walkway that happens to appear beneath him. It's up to you to use every fall to your advantage. But you'll have to be quick!



## FANS

Like holes, fans can be used to the Walker's gain. If he steps on one, he will be blown into the air so make sure you guide him to a spot where he can land safely.

## IT'S ALL ABOUT THE TIMING...

Bizarre? Yes. Bamboozling? At first... Ready to play? Most definitely.

Let's begin. At the start of each level, study the **echoshift™** landscape carefully to help the Walker in his tasks. You can zoom in and out by pressing the **R** button or the **L** button.

When you've familiarised yourself with the surroundings press the **X** button and the Walker will present himself to you by walking through a door. Press the **→** button or **←** button to set the game in motion. **The Walker will set off** along the **pathways** – on his own, however, he can't make haste.

You must **plan** the Walker's **next repetition** in advance to **create** deliberate echoes that will **replay** again and again, **repeating** his previous **actions**.

When **obstructions** or **puzzles** block his **path**, the Walker can **overcome** them by using the **echoes** he's created to **help him** complete **tasks** that would otherwise be impossible for him to accomplish alone. Use as **many** of the **echoes** as possible to help you **develop** a well thought out **strategy**.

The **clock** is always **counting down** – after all, the **echoes** can only last for a maximum of **eight** repetitions but **careful planning** will ensure that **time** is on the Walker's **side**.

## JOUER AVEC LE TEMPS

Le Marcheur énigmatique est de retour. Il est perdu dans une dimension étrange où le temps se répète en permanence et des Échos de son « moi » passé réapparaissent dans le présent.

Votre tâche est d'aider le Marcheur à sortir de labyrinthes compliqués en utilisant les possibilités de retour dans le temps de l'environnement à votre avantage.

## MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées d'**echoshift™**. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

La quantité d'espace libre minimale requise pour sauvegarder les données d'**echoshift™** peut varier en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. La quantité d'espace libre minimale requise en fonction des différentes capacités de Memory Stick Duo™ officiels est indiquée ci-dessous :

|                |   |        |
|----------------|---|--------|
| 32 Mo – 128 Mo | = | 128 Ko |
| 256 Mo – 2 Go  | = | 192 Ko |



## FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



### MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



### PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



### MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : **echoshift™** ne supporte aucune fonction sans fil (WLAN).

## TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans ce manuel, les touches **↑**, **↓**, **←**, **→**, etc. sont utilisées pour indiquer les directions des touches directionnelles et du pad analogique, sauf indication contraire.

## UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner une option puis appuyez sur la touche **ⓧ** pour confirmer. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche **⓪**.

# ÉNIGMES



↑, ↓, ← ou →

Touche ×

Touche **L** / touche **R**

Touche START (mise en marche)

Touche SELECT (sélection)

Se déplacer

Effectuer des actions / ouvrir des portes

Zoom avant / zoom arrière

Accéder au menu pause

Activer / désactiver guide

# L'ÉCRAN DE JEU



## Le Marcheur

Le Marcheur est un personnage étrange à l'allure d'un mannequin. Nous l'avons déjà rencontré dans le premier jeu d'énigmes *echochrome™*, où il fallait le guider à travers des labyrinthes retors. Cette fois, notre Marcheur a besoin de votre aide pour traverser huit mondes et 56 niveaux pleins de dangers et de culs-de-sac.

## Écho

Les échos fantomatiques du Marcheur reviennent hanter chaque niveau sans fin en reproduisant tout ce qu'il a fait. Les échos sont indispensables au Marcheur. Ils lui permettront par exemple d'actionner plusieurs interrupteurs en même temps, d'ouvrir des portes qui étaient fermées auparavant et de résoudre des énigmes qu'il n'aurait jamais pu terminer seul.

## Répétitions

La répétition en cours est signalée en blanc. Vous devez terminer chaque niveau en huit répétitions sinon la partie est perdue.

## Énigme

Le Marcheur rencontrera de nombreuses énigmes tout au long de son aventure. Ne gaspillez donc pas vos répétitions pour résoudre chaque énigme.

## Limite de temps

Le Marcheur dispose d'un temps limité pour terminer chaque répétition. Lorsque la limite de temps est atteinte, le jeu revient en arrière et la répétition suivante commence.



# MENU PRINCIPAL



## JOUER AU JEU

Lancez-vous sans plus attendre dans une partie d'echoshift™ via l'écran sélection du niveau. Mettez votre logique à l'épreuve à travers huit mondes colorés, portants les lettres de A à H, et comportant chacun sept niveaux ingénieux. Sélectionnez A1 pour commencer une partie depuis le début.

Lorsque vous aurez terminé les 56 niveaux, pourquoi ne pas en télécharger sept autres à partir du PlayStation®Store ? Ils emmèneront le Marcheur dans un périple à travers le désert, l'océan et même dans l'espace ! Maintenant, vous saurez toujours quoi faire pour passer le temps.

## ETC.

Regardez encore et encore la vidéo du tutoriel qui vous aidera à comprendre comment aider le Marcheur à arriver au bout de sa première énigme. Apprenez quelques astuces de jeu bien pratiques ou réglez les différentes options de jeu comme par exemple les paramètres audio. Vous pouvez aussi installer les données, sauvegarder manuellement votre progression actuelle ou charger une partie préalablement sauvegardée.

## INSATLLATION DES DONNÉES

Le temps de chargement peut être raccourci en installant une partie du jeu sur un Memory Stick™. Cela permet d'utiliser conjointement le disque du jeu et les données installées.

Au moins 64 Mo d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder les données d'installation.

Au moins 192 Ko d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder les données de jeu.

## MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START (mise en marche) pendant la partie pour afficher le menu pause. Les options suivantes se présentent à vous :

|                  |                                                                 |
|------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Annuler          | Annuler le menu pause et revenir au jeu.                        |
| Écho suivant     | Abandonner le Marcheur actuel et passer au suivant.             |
| Revenir au début | Revenir au début du niveau ou au point d'apparition.            |
| Réessayer        | Recommencer le niveau actuel depuis le début.                   |
| Quitter          | Terminer la partie et revenir à l'écran de sélection du niveau. |

## COMMENCER

La vidéo du tutoriel vous propose une brève introduction au monde étrange et merveilleux d'**echoshift™**. Entraînez-vous à prendre le contrôle du Marcheur dans un échantillon de son monde bizarre. Vous allez, sans aucun doute, devenir un expert en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Et, ci-après, pour vous aider un peu plus, voici quelque éléments importants d'**echoshift™**. Étudiez-les attentivement et préparez-vous à mettre votre imagination à l'épreuve.

## BOUCLES

Les mondes que traverse le Marcheur sont aussi appelés Boucles parce que le temps ne défile pas dans une seule direction, du passé vers le futur, comme dans les autres dimensions. Dans une Boucle, le temps se réinitialise tout seul après un certain laps de temps, laissant les échos des mouvements du Marcheur précédent en pointillés dans le décor.



Une Boucle peut contenir jusqu'à huit répétitions du temps avant que les mouvements précédents du Marcheur ne disparaissent, le laissant ainsi perdu à jamais dans cette dimension étrange.

## TROUS

Le décor d'**echoshift™** est parsemé de vides qui freinent ou favorisent la progression du Marcheur. Si vous le laissez marcher dans un trou, il tombera dans les abysses ; ou alors sur un passage bien placé qui apparaît sous ses pieds. C'est à vous d'utiliser chaque chute à votre avantage. Mais vous devrez être rapide !

## SOUFFLERIES

Comme les trous, les souffleries peuvent aider le Marcheur. S'il passe sur l'une d'entre elles, il sera projeté en l'air. Faites donc bien attention de le guider vers un endroit où il pourra atterrir en toute sécurité.

## TOUT EST UNE QUESTION DE TIMING...

Bizarre ? Oui. Dérangeant ? Au début... Prêt à jouer ? Sans aucun doute.

Commençons. Au début de chaque niveau, étudiez le décor d'**echoshift™** attentivement pour aider le Marcheur dans ses tâches. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière en appuyant sur les touches **R** ou **L**.

Quand vous vous êtes familiarisé avec votre environnement, appuyez sur la touche **X** et le Marcheur se montrera en passant une porte. Appuyez sur la touche **→** ou sur la touche **←** pour lancer le jeu. **Le Marcheur avancera** sur les **allées**. Toutefois, il ne pourra pas se dépêcher de son propre chef.

Vous devez **anticiper** la **prochaine répétition** du Marcheur pour **créer** volontairement des **échos** qui **répéteront** ses **actions** précédentes encore et encore.

Lorsque le **passage** est bloqué par des **obstacles** ou des **énigmes**, le Marcheur peut les **surmonter** en utilisant les **échos** qu'il a créés pour **l'aider** à accomplir des **tâches** qui lui auraient été impossible de réaliser tout seul. Utilisez **autant d'échos** que possible pour **développer** une **stratégie** pertinente.

Le **chrono** ne **s'arrête jamais**. Après tout, les **échos** ne peuvent tenir qu'un maximum de **huit répétitions** mais en **planifiant soigneusement** vos actions, vous serez certain de mettre le **temps** du **côté** du Marcheur.



## GIOCARE CONTRO IL TEMPO

L'enigmatico Personaggio è tornato, si è perduto in una strana dimensione, in cui il tempo continua a ripetersi: nel presente riesce a vedere gli echi del suo passato!

Il tuo compito sarà quello di aiutare il Personaggio a fuggire da questi labirinti complicatissimi, usando a suo vantaggio la possibilità di viaggiare nel tempo.

## MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi precedenti di **echoshift™**. Verifica di disporre di sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™ prima di cominciare a giocare.

La quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di **echoshift™** può variare in base alla capienza del Memory Stick Duo™ utilizzato. La quantità minima di spazio libero richiesto per i Memory Stick Duo™ originali viene riportata qui di seguito:

|                |   |        |
|----------------|---|--------|
| 32 MB – 128 MB | = | 128 KB |
| 256 MB – 2 GB  | = | 192 KB |

## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



### MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



### CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



### MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: echoshift™ non supporta alcuna funzionalità wireless(WLAN).

## TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Nel presente manuale ↑, ↓, ←, → ecc... sono usati in riferimento ai tasti direzionali e al pad analogico, se non diversamente specificato.

## USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, quindi il tasto ⊗ per confermare. Premi il tasto ⊙ per tornare alla schermata precedente del menu.

# ALLENAMENTO PER ROMPICAPI



↑, ↓, ←, →

Tasto  $\times$

Tasto **L** / Tasto **R**

Tasto START

Tasto SELECT

Spostati

Esegui un'azione/Apri porta

Zoom avanti/indietro

Accedi al menu Pausa

Attiva/Disattiva aiuto



## GLI SCHERMI DI GIOCO



### Il Personaggio

Il Personaggio è una misteriosa figura che sembra un manichino. Lo abbiamo incontrato per la prima volta nel rompicapo echochrome™, in cui lo hai dovuto condurre in una serie di labirinti sotto-sopra. Questa volta, invece, il Personaggio ha bisogno del tuo aiuto per scegliere una strada da seguire negli otto mondi e nei 56 livelli pieni di pericoli e di percorsi senza uscita.

### Eco

Echi fantasma, appartenenti al passato del Personaggio, se ne vanno in giro continuamente per i diversi livelli, ripetendo le azioni svolte in precedenza. Essi sono importantissimi per il Personaggio, poiché lo possono aiutare a far scattare diversi interruttori insieme, ad aprire porte che erano rimaste chiuse a chiave e a risolvere ingegnosi rompicapi che da solo non sarebbe mai riuscito ad affrontare.

### Ripetizione

All'interno del gioco, la ripetizione è evidenziata di bianco. Devi completare ciascun livello con un massimo di otto ripetizioni, oppure la partita termina.

### Rompicapo

Nel corso del gioco il Personaggio dovrà risolvere diversi rompicapi: usa al meglio le ripetizioni per risolverli tutti.

## Tempo limite

Il Personaggio ha un tempo limite preciso per completare ciascuna ripetizione. Quando il tempo scade, la partita si interrompe, si riavvolge e così comincia la ripetizione.

## MENU PRINCIPALE



## AZIONE DI GIOCO

Comincia subito una complicatissima partita a **echoshift™** mediante la schermata selezione del livello. Metti alla prova il tuo coraggio mentale in otto mondi coloratissimi, contrassegnati con lettere dalla A alla H, ognuno dei quali contiene sette ingegnosi livelli. Seleziona A1 per cominciare con la prima partita.

Quando avrai completato tutti i 56 livelli, perché non scaricare gli altri sette da PlayStation®Store? Il Personaggio comincerà un viaggio nel deserto, nell'oceano e persino nello spazio! Così ritroverai la via d'uscita viaggiando nel tempo!

## ECC

Guarda diverse volte il video tutorial per farti guidare da un esperto e aiutare il Personaggio nella risoluzione di questi complicatissimi rompicapi; troverai anche diversi utili suggerimenti, oppure potrai regolare delle opzioni di gioco, tra cui le impostazioni audio. Altrimenti potrai installare i dati, scegliere tra salva, per i tuoi progressi di gioco correnti, o load per una partita salvata in precedenza.

## INSTALLA DATI

Il tempo di caricamento potrebbe diminuire installando una parte dei dati di gioco su Memory Stick™, per poi utilizzare il disco e i dati installati insieme.

Per salvare i dati di installazione sono necessari un minimo di 64 MB di spazio libero.

Per salvare i dati di gioco sono necessari un minimo di 192 KB di spazio libero.

## MENU DI PAUSA

Premi il tasto START durante la partita per visualizzare il menu di Pausa.

Scegli tra le seguenti opzioni:

|                        |                                                                     |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Annulla                | Chiudi il menu di Pausa e torna alla partita.                       |
| Personaggio successivo | Elimina il personaggio in gioco e passa al successivo della fila.   |
| Torna indietro         | Torna all'inizio del livello o al punto di rigenerazione.           |
| Riprova                | Prova ad affrontare nuovamente il livello corrente dall'inizio.     |
| Esci                   | Termina la partita e torna alla schermata di selezione del livello. |

## OPERAZIONI PRELIMINARI

Il video del tutorial ti offre una breve introduzione al mondo meraviglioso e alterato di **echoshift™**. Allenati a prendere il controllo del Personaggio e comincia a conoscere il suo strano mondo. Sappiamo che, ben presto, diventerai un esperto!

Per darti un aiuto in più, di seguito troverai alcune caratteristiche importanti di **echoshift™**: studiale con attenzione e preparati a utilizzare tutti i tuoi poteri e la tua immaginazione.

## I LOOP

I mondi che il Personaggio attraversa sono conosciuti come Loop, perché al loro interno il tempo non scorre in un'unica direzione, dal passato al futuro, così come nelle altre dimensioni. Nei Loop, il tempo si azzerà dopo che sono passati una quantità specifica di minuti, lasciando gli Echi di vita del Personaggio sparpagliati per i diversi livelli.

Un Loop può supportare otto ripetizioni di tempo prima che tutti i movimenti precedenti del Personaggio svaniscano, lasciandolo per sempre imbrigliato nella sua stravagante dimensione.



## BUCHI

Le ambientazioni di **echoshift™** sono disseminate di moltissime buche che intralceranno o aiuteranno il Personaggio ad avanzare. Se gli permetterai di cadere in un buco, egli finirà nell'abisso, oppure su una strada che, materializzandosi sotto di lui, capita proprio a fagiolo. A te la scelta di usare le cadute a tuo vantaggio, ma... cerca di essere veloce!

## VENTOLE

Come i buchi, le ventole possono essere usate a vantaggio del Personaggio. Se metterà il piede su uno di questi marchingegni, verrà mandato in aria, quindi assicurati di guidarlo fino al punto in cui riuscirà ad atterrare in tutta sicurezza.

## IL TEMPO È IMPORTANTE...

Bizzarro? Sì. Sconcertante? All'inizio... Vuoi giocare subito? Ma certo!

Cominciamo: all'inizio di ciascun livello, studia attentamente l'ambiente di **echoshift™** per aiutare il Personaggio a eseguire i movimenti. Puoi fare zoom avanti e indietro premendo il tasto **R** o il tasto **L**.

Quando ti sarai abituato a ciò che ti vedi attorno, premi il tasto **X** e il Personaggio si presenterà a te, camminando attraverso una porta. Premi il tasto **➡** o il tasto **⬅** per cominciare a giocare. Il **Personaggio** comincerà a **camminare** lungo i **percorsi**, anche se lui non sembra avere fretta...

Devi **pensare** in anticipo alla **ripetizione successiva** del Personaggio, in modo da creare **echi** programmati che **continueranno** a stare in gioco, **ripetendo** le **azioni** precedenti.

Quando gli **ostacoli** o i **rompicapi** gli bloccheranno la **strada**, il Personaggio li potrà **superare** usando gli **echi** creati, che lo **aiuteranno** a completare ciò che altrimenti gli sarebbe stato impossibile fare da solo. Usa il **maggior** numero di **echi** possibili, così potrai **sviluppare** la migliore **strategia**.

Il **tempo** continua a **scorrere**, dopotutto gli echi possono durare solo per un massimo di **otto ripetizioni**, ma con un'**attenta programmazione** potrai fare in modo che il **tempo** sia sempre dalla **parte** del Personaggio.

## SPIEL AUF ZEIT

Der geheimnisvolle Spieler ist zurück und hat sich in einer seltsamen Dimension verloren, in der sich die Zeit wieder und wieder wiederholt und Echos seines früheren Selbst in der Gegenwart umherwandeln.

Deine Aufgabe ist es, dem Spieler dabei zu helfen, aus dem verwirrenden Labyrinth zu entfliehen, indem er die Zeitsprungseigenschaften seiner Umgebung zu seinem Vorteil nutzt.

## MEMORY STICK DUO™

Stecke zum Speichern deiner Spieleinstellungen und deines Spielfortschritts einen Memory Stick™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten echoshift™-Daten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf dem Memory Stick™ vorhanden ist.

Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von **echoshift™**-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Sticks™ ab. Das Minimum an benötigtem freien Speicherplatz für offizielle Memory Stick™-Produkte mit verschiedenen Kapazitäten beträgt:

32 MB – 128 MB      =      128 KB

256 MB – 2 GB      =      192 KB



## WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



### AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



### GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™ Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



### INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

**BITTE BEACHTEN:** echoshift™ unterstützt keine Wireless-(WLAN)-Funktionen.

## RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben  ,  ,  ,  etc. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

## BILDSCHIRM-MENÜS BENUTZEN

Mit  ,  ,  oder  kannst du eine Option markieren und deine Auswahl dann mit der -Taste bestätigen. Mit der -Taste kehrst du zum vorherigen Menü zurück.



# SPIELPRAXIS



↑, ↓, ← oder →

⊗-Taste

L -Taste/ R -Taste

START-Taste

SELECT-Taste

Bewegen

Aktion ausführen/Tür öffnen

Heran-/wegzoomen

Pausenmenü aufrufen

Anleitung ein/aus

# DER SPIELBILDSCHIRM



## Der Spieler

Der Spieler ist eine geheimnisvolle Gestalt. Wir haben ihn in dem Knobelspiel **echochrome™** kennengelernt, bei dem die Aufgabe darin bestand, ihn durch eine Reihe von scheinbar undurchschaubaren Labyrinthen zu leiten. Diesmal braucht der Spieler keine Hilfe dabei, sich einen Weg durch acht Welten und 56 Stufen voller Gefahren und Sackgassen zu bahnen.

## Echo

Gespensische Echos des Spielers aus der Vergangenheit durchwandern jede Stufe immer wieder aufs Neue und wiederholen seine vorigen Handlungen. Die Echos sind von entscheidender Bedeutung für den Spieler. Sie helfen ihm nämlich dabei, gleichzeitig mehrere Schalter zu bedienen, ehemals verschlossene Türen zu öffnen und knifflige Rätsel zu lösen, die er alleine nicht hätte bewältigen können.

## Wiederholung

Die Wiederholung wird im Spiel weiß gekennzeichnet. Du musst jede Stufe innerhalb von acht Wiederholungen absolvieren oder du verlierst das Spiel.

## Rätsel

Der Spieler begegnet auf seinem Weg vielen Rätseln. Nutze also jede Wiederholung geschickt, um alle Rätsel zu lösen.

## Vorgegebene Zeit

Dem Spieler steht zum Durchlauf der einzelnen Wiederholungen eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung. Wenn die vorgegebene Zeit erreicht ist, wird das Spiel zurückgespult und die nächste Wiederholung beginnt.

## HAUPTMENÜ



## GAME PLAY

Steige über die Stufenauswahl-Anzeige direkt in das unglaubliche **echoshift™**-Spiel ein. Teste deine geistige Agilität in acht bunten Welten, die von A bis H bezeichnet sind und je sieben raffinierte Stufen enthalten. Wähle A1 aus, um das Spiel ganz von vorne zu beginnen.

Und wenn du alle 56 Stufen geschafft hast, kannst du dir noch sieben weitere aus dem PlayStation®Store herunterladen. Die führen den Spieler auf eine Reise durch die Wüste, den Ozean und sogar den Weltraum! Jetzt wird dir garantiert nie wieder langweilig.

## ETC.

Sieh dir beliebig oft das Tutorial-Video an, um dir Ratschläge darüber einzuholen, wie du dem Spieler dabei hilfst, sein erstes Rätsel auszutüfteln. Lass dir einige nützliche Tipps zum Spielen geben oder passe verschiedene Spieloptionen wie z. B. die Audioeinstellungen an. Du kannst auch Daten installieren, deinen aktuellen Fortschritt manuell speichern oder ein vorher gespeichertes Spiel laden.



## DATEN INSTALLIEREN

Du kannst die Ladezeit verkürzen, indem du einen Teil der Spieldaten auf einen Memory Stick™ installierst und die Spiel-Disc mit den installierten Daten zusammen benutzt.

Es sind mindestens 64 MB freier Speicherplatz erforderlich, um Installationsdaten zu speichern.

Es sind mindestens 192 KB freier Speicherplatz erforderlich, um Spieldaten zu speichern.

## PAUSENMENÜ

Drücke die START-Taste, um während des Spiels das Pausenmenü einzublenden. Du kannst aus den folgenden Optionen wählen:

|                  |                                                                                  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Abbrechen        | Das Pausenmenü verlassen und zum Spiel zurückkehren.                             |
| Nächste Figur    | Von der momentan im Spiel befindlichen Figur zur nächsten in der Reihe wechseln. |
| Nächster Versuch | Zum Beginn der Stufe oder zum Spawn-Punkt zurückkehren.                          |
| Neu              | Die aktuelle Stufe noch mal von vorne beginnen.                                  |
| Beenden          | Das Spiel beenden und zur Stufenauswahl-Anzeige zurückkehren.                    |

## SPIEL STARTEN

Das Tutorial-Video gibt dir eine kurze Einführung in das faszinierende und rätselhafte **echoshift™**. Mit etwas Übung lernst du in diesem kleinen Ausschnitt aus der verrückten Welt schnell, wie du den Spieler steuerst und dich zurechtfindest. Wir garantieren dir, dass du im Nu ein Experte sein wirst.

Im Folgenden findest du zu deiner Hilfe einige wichtige **echoshift™**-Elemente aufgelistet. Schau sie dir genau an und mach dich bereit, deine gesamte Vorstellungskraft auf die Probe zu stellen.

## SCHLEIFEN

Die Welten, durch die der Spieler läuft, heißen Schleifen, weil in ihnen die Zeit nicht in einer Richtung von der Vergangenheit Richtung Zukunft verläuft wie in anderen Dimensionen. In einer Schleife wird die Zeit nach Ablauf einer gewissen Zeitspanne zurückgesetzt und es bleiben Echos von den Bewegungen des Spielers aus der Vergangenheit in der Landschaft verstreut zurück.

Eine Schleife kann acht Wiederholungen der Zeit aufrechterhalten, bevor alle vorherigen Bewegungen des Spielers verschwinden, und er für immer in dieser bestimmten Dimension zurückbleibt.

## LÖCHER

Die **echoshift™**-Landschaft ist mit vielen Leerstellen gespickt, um das Fortkommen des Spielers zu erschweren oder zu erleichtern. Wenn du ihn in ein Loch treten lässt, fällt er entweder in den Abgrund oder auf ein günstig gelegenes Stück Weg, das zufällig unter ihm auftaucht. Es liegt an dir, jeden Sturz zu deinem Vorteil zu nutzen. Aber du musst schnell sein!

## GEBLÄSE

Genauso wie Löcher können auch Gebläse dem Spieler nützen. Wenn er auf eins tritt, wird er in die Luft geblasen. Sorge also dafür, dass er sich an einer Stelle befindet, wo er sicher landen kann.

## ES KOMMT AUFS TIMING AN ...

Bizarrr? Ja. Verwirrend? Anfangs ... Bist du bereit zu spielen? Auf jeden Fall.

Lass uns anfangen. Sieh dir zu Beginn jeder Stufe genau die **echoshift™**-Landschaft an, damit du dem Spieler bei seinen Aufgaben helfen kannst. Du kannst heran- und wegzoomen, indem du die **R**- bzw. die **L**-Taste drückst.

Wenn du dich mit der Umgebung vertraut gemacht hast, drücke die **X**-Taste und der Spieler zeigt sich dir, indem er durch eine Tür tritt. Drücke die **➡**- oder die **⬅**-Taste, um das Spiel zu starten. **Der Spieler läuft auf den Wegen los** – von sich aus kann er sich allerdings nicht beeilen.

Du musst die **nächste Wiederholung** des Spielers im Voraus **planen**, um gezielt **Echos** zu **erschaffen**, die wieder und wieder **abgespielt** werden und die vorigen **Aktionen** des Spielers **wiederholen**.

Wenn ihm **Hindernisse** oder **Rätsel** den **Weg** versperren, kann der Spieler sie **überwinden**, indem er **mithilfe** seiner **Echos Aufgaben** löst, die er unmöglich alleine bewältigen könnte. Benutze so viele **Echos** wie möglich, um eine gut durchdachte **Strategie** zu **entwickeln**.

Die **Uhr** tickt ständig, schließlich bestehen die **Echos** immer nur für höchstens **acht Wiederholungen**. **Vorausschauendes Planen** sorgt aber dafür, dass die **Zeit zugunsten** des Spielers läuft.



## JUGANDO CON EL TIEMPO

El enigmático caminante ha vuelto, ahora perdido en una extraña dimensión en la que el tiempo se repite una y otra vez y puede ver ecos de su yo pasado desplazándose por el presente.

Tu trabajo es ayudar a escapar al caminante de los retorcidos laberintos utilizando en su favor las cualidades alteradoras del tiempo de su entorno.

## MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de **echoshift™** guardados con anterioridad. Asegúrate de que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

La cantidad de espacio libre mínima necesaria para guardar datos de **echoshift™** podría variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre necesaria para los distintos productos Memory Stick Duo™ oficiales aparece a continuación:

|              |   |       |
|--------------|---|-------|
| 32MB – 128MB | = | 128KB |
| 256MB – 2GB  | = | 192KB |

## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



### MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



### COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



### MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas).

Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: echoshift™ no es compatible con ninguna función inalámbrica (WLAN).

## BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc., se utilizan para señalar la dirección de los botones de dirección y del pad analógico a menos que se indique lo contrario.

## USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y después pulsa el botón ⓧ para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón Ⓞ.

## PUZZLE DE PRÁCTICA



$\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$  or  $\rightarrow$

Botón  $\times$

Botón **L** / botón **R**

Botón **START** (inicio)

Botón **SELECT** (selección)

Movimiento

Realizar una acción/abrir puerta

Acercar/alejar zoom

Acceder al menú de pausa

Activar/desactivar guía



# LA PANTALLA DE JUEGO



## El caminante

El caminante es una misteriosa figura similar a un maniquí. Lo conocimos por primera vez en los puzzles de echochrome™, en el que el desafío consistía en guiarlo a lo largo de una serie de laberintos enrevesados. Esta vez el caminante necesita tu ayuda para abrirse paso a lo largo de ocho mundos y 56 pantallas repletas de peligros y callejones sin salida.

## Eco

Los ecos fantasmales de los yos pasados del caminante vagan por cada pantalla una y otra vez, repitiendo sus acciones previas. Los ecos son vitales para el caminante: le ayudarán a activar varios interruptores a la vez, abrir puertas que antes estaban cerradas y resolver puzzles ingeniosos que solo no podría haber resuelto.

## Repetición

La repetición en juego está resaltada en blanco. Debes completar cada nivel en ocho repeticiones o la partida terminará.

## Puzzle

El caminante se topará con muchos puzzles en su camino, así que utiliza cada repetición sabiamente para resolver cada puzzle.

## Límite de tiempo

El caminante tiene una cantidad de tiempo determinada para completar cada repetición. Cuando se acabe el tiempo, la partida se rebobinará y comenzará la siguiente repetición.

# MENÚ PRINCIPAL



## JUEGO

Entra directamente en el apasionante mundo de **echoshift™** mediante la pantalla de selección de fase. Pon a prueba tus neuronas a lo largo de ocho mundos coloridos, etiquetados de la A a la H y los siete ingeniosos niveles que contienen cada uno. Selecciona A1 para empezar a jugar desde el principio.

Y cuando hayas completado los 56 niveles, ¿por qué no te descargas otros siete de PlayStation®Store? Llevarán al caminante a un viaje a través del desierto, el océano, ¡e incluso el espacio! Ya no volverás a aburrirte.

## ETC.

Puedes ver el vídeo del tutorial todas las veces que quieras para aprender a ayudar al caminante a superar su primer y complicado puzzle, enterarte de pistas útiles o ajustar varias opciones del juego, incluyendo el sonido. Puedes instalar datos, guardar manualmente tu progreso o cargar una partida guardada con anterioridad.

## INSTALAR DATOS

Puedes acortar el tiempo de carga instalando una parte de los datos del juego en un Memory Stick™ y utilizar el disco del juego y los datos instalados a la vez.

Para guardar los datos de instalación se necesitan al menos 64 MB de espacio libre.

Para guardar los datos de la partida se necesitan al menos 192 KB de espacio libre.

## MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** (inicio) durante la partida para acceder al menú de pausa. Escoge una de las opciones siguientes:

|                   |                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Cancelar          | Cancela el menú pausa y vuelve a la partida.                    |
| Siguiente maniquí | Descarta al caminante actual y pasa al siguiente.               |
| Volver atrás      | Vuelve al punto de aparición o al punto de salida de la fase.   |
| Reintentar        | Vuelve a empezar la fase actual desde el principio.             |
| Salir             | Termina la partida y vuelve a la pantalla de selección de fase. |

## CÓMO EMPEZAR

El vídeo del tutorial te ofrece una breve introducción al maravilloso y misterioso **echoshift™**. Práctica un poco y toma el control del caminante mientras te abres paso a través de un retazo de su extraño mundo. Te aseguramos que no tardarás nada en convertirte en un experto.

A continuación, solo para ayudarte, podrás encontrar varias características importantes de **echoshift™**. Estúdialas con atención y prepárate para poner a prueba los poderes de tu imaginación.

## ENLAZADOS

Los mundos que recorre el caminante se conocen como Enlazados, ya que en ellos el tiempo no va en una dirección, del pasado al futuro, como en el resto de dimensiones. En un Enlazado, el tiempo se reinicia después de que haya pasado una cantidad determinada de tiempo, dejando a los ecos de los movimientos previos del caminante actuando en el paisaje.

Un Enlazado puede soportar ocho repeticiones de tiempo antes de que todos los movimientos previos del caminante desaparezcan, dejándolo atrapado en esta peculiar dimensión para siempre.



## AGUJEROS

El paisaje de **echoshift™** está repleto de agujeros que ponen trabas o ayudan al caminante en su progreso. Si se tropa con un agujero, caerá a un abismo... o a cualquier camino bien colocado que esté debajo de él. Usar cada caída en tu beneficio está en tus manos. ¡Pero tienes que darte prisa!

## VENTILADORES

Al igual que los agujeros, los ventiladores pueden utilizarse para ayudar al caminante. Si pasa sobre uno, será lanzado al aire, así que asegúrate de guiarlo hasta un punto en el que pueda aterrizar sano y salvo.

## EL TIEMPO LO ES TODO...

¿Extraño? Sí. ¿Confuso? Al principio... ¿Jugable? Sin duda.

Empecemos. Estudia el paisaje de **echoshift™** con atención al comienzo de cada nivel para ayudar al caminante en sus tareas. Puedes acercar y alejar el zoom pulsando el botón **R** o el botón **L**.

Cuando te hayas familiarizado con el entorno, pulsa el botón **X** y el caminante aparecerá por una puerta. Pulsa el botón **➡** o el botón **⬅** para que empiece la partida. **El caminante seguirá el camino**, a su ritmo, ya que no puede darse prisa.

Debes **planear la siguiente repetición** del caminante por adelantado para **crear ecos** específicos que **reaparezcan** una y otra vez, **repetiendo** sus **acciones** previas.

Cuando los **obstáculos** o **puzzles** bloqueen su **camino**, el caminante podrá **superarlos** utilizando los **ecos** que ha creado para **ayudarlo** a completar **tareas** que serían imposibles de completar si estuviera solo. Usa **tantos ecos** como puedas para ayudarte a **desarrollar** una **estrategia** bien pensada.

El **reloj** nunca **se detendrá**; después de todo, los **ecos** solo pueden durar un máximo de **ocho repeticiones**, pero **si trazas un buen plan**, el **tiempo** estará de **parte** del caminante.

## SPELEN MET TIJD

De raadselachtige Loper is terug. Hij is verdwaald in een vreemde dimensie waar de tijd zich steeds maar herhaalt en waar echo's van zijn eerdere handelingen te zien zijn in het heden.

Het is aan jou om de Loper te helpen ontsnappen uit deze breinbrekende doolhof door de tijdstromen in zijn wereld te benutten.

## MEMORY STICK DUO™

Om je instellingen en voortgang op te slaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem. Je kunt opgeslagen spelgegevens van dezelfde Memory Stick Duo™ of een andere Memory Stick Duo™ die eerder opgeslagen spelgegevens van **echoshift™** bevat. Zorg dat er voldoende vrije ruimte is op de Memory Stick Duo™ voordat je met spelen begint.

De minimale hoeveelheid ruimte nodig om spelgegevens van **echoshift™** op te slaan kan variëren afhankelijk van de capaciteit van de gebruikte Memory Stick Duo™. De minimale benodigde vrije ruimte voor de verschillende versies van de Memory Stick Duo™ staat hieronder aangegeven:

|              |   |       |
|--------------|---|-------|
| 32MB – 128MB | = | 128KB |
| 256MB – 2GB  | = | 192KB |

## DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



### AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



### SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.



### INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: **echoshift™** ondersteunt geen draadloze (WLAN-)functies.

## RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. zowel voor de richting van de analoge joystick gebruikt als voor de richtingstoetsen, tenzij anders vermeld.

## DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en daarna op de **ⓧ**-toets om te bevestigen. Druk op de **⓪**-toets om terug te keren naar het vorige menu scherm.



# PUZZELOEFENING



↑, ↓, ← of →

verplaatsen

×-toets

actie uitvoeren/deur openen

L-toets/ R-toets inzoomen/uitzoomen

START-toets

naar pauzemenue

SELECT-toets

hulp aan/uit

# HET SPELSCHERM



## De Loper

De Loper is een mysterieus figuurtje dat wel iets van een tekenpop heeft. We kwamen hem voor het eerst tegen in het puzzelspel *echochrome™*, waarin je hem door een reeks knotsgekke doolhoven moest leiden. Dit keer heeft de Loper je hulp nodig om acht werelden en 56 levels vol gevaren te overleven zonder op een dood spoor te lopen.

## Echo

Er waren spookachtige echo's van de Loper door de levels en die steeds opnieuw zijn eerdere handelingen herhalen. Deze echo's zijn van cruciaal belang voor de Loper: ze helpen hem bij het gelijktijdig omzetten van meerdere schakelaars, het openen van vergrendelde deuren en het oplossen van ingenieuze puzzels die hij in zijn eentje niet kan kraken.

## Herhaling

De herhaling die aan de gang is licht wit op. Als je een level niet binnen acht herhalingen haalt, is het game over.

## Puzzel

De Loper stuit onderweg op vele puzzels, dus gebruik elke herhaling slim om elke puzzel op te lossen.

## Tijdlimiet

De Loper moet de herhalingen binnen een bepaalde tijd voltooien. Als je de tijdlimiet bereikt, wordt het spel teruggespoeld en begint de volgende herhaling.

# HOOFDMENU



## GAMEPLAY

Ga meteen aan de slag met een breinbrekend potje **echoshift™** via het scherm leveloverzicht. Test je mentale vaardigheden in acht kleurrijke werelden, aangeduid met de letters A t/m H, met elk zeven ingenieuze levels. Kies A1 om vanaf het begin te beginnen.

Als je eenmaal alle 56 levels hebt voltooid, kun je er nog eens zeven downloaden uit de PlayStation®Store. Deze levels nemen de Loper mee op reis door de woestijn, de oceaan en zelfs door de ruimte! Nu hoef je nooit meer te zoeken naar iets om de tijd mee te doden.

## ETC

Bekijk de tutorial voor een goed voorbeeld van hoe je de Loper kunt helpen bij het oplossen van de eerste breinbrekende puzzel. Je kunt hier ook enkele handige hints vinden en verschillende spelinstellingen aanpassen, waaronder de geluidsinstellingen. Je kunt ook gegevens installeren, je huidige voortgang handmatig opslaan of een spel laden.

## INSTALLATIEDATA

Je kunt de laadtijden verkorten door een deel van de spelgegevens op een Memory Stick™ op te slaan en daarna de speldisk en de geïnstalleerde gegevens samen te gebruiken.

Je hebt minstens 64MB vrije ruimte nodig om installatiedata op te slaan.

Je hebt minstens 192KB vrije ruimte nodig om spelgegevens op te slaan.



## PAUZEMENU

Druk op de START-toets tijdens het spelen voor het pauzemenueu.  
Daar heb je de volgende opties:

|                |                                                                          |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| annuleren      | Verlaat het pauzemenueu en ga terug naar het spel.                       |
| volgende loper | Verwijder de huidige Loper en ga verder met de volgende Loper in de rij. |
| terug          | Keer terug naar het begin van het level of het laatste terugkeerpunt.    |
| opnieuw        | Start het huidige level weer vanaf het begin.                            |
| stoppen        | Stop met het spel en keer terug naar het scherm leveloverzicht.          |

## AAN DE SLAG

Het tutorial-filmpje is een mooie introductie van het geweldige en mysterieuze **echoshift™**.  
Oefen een beetje met de Loper in dit kleine stukje van zijn vreemde wereld. Wij voorspellen dat je een expert bent voor je het weet.

Om je nog een handje te helpen staan hieronder nog wat belangrijke kenmerken van **echoshift™**.  
Neem alles goed in je op en laat je verbeeldingskracht vast warmdraaien.

## TIJDLUSSEN

De werelden waarin de Loper zich begeeft, heten tijdlossen. De tijd stroomt er namelijk niet in één richting, van verleden naar toekomst, zoals in andere dimensies. In een tijdlos herhaalt de tijd zich na een bepaalde tijd is verstreken. Daarbij blijven er echo's van het eerdere handelen van de Loper achter in de omgeving.

Een tijdlos kan acht herhalingen in stand houden voordat alle eerdere handelingen van de Loper weer verdwijnen en de Loper voor altijd vastzit in deze vreemde dimensie.

## GATEN

De omgevingen in **echoshift™** zitten vol met gaten die de Loper hinderen of helpen. Als je hem in een gat laat lopen, valt hij in de afgrond of op een goedgeplaatst platform dat toevallig onder hem verschijnt. Het is aan jou om elke val in je voordeel te gebruiken. Maar je moet wel snel zijn!

## VENTILATOREN

Net als gaten kun je ventilatoren inzetten om de Loper te helpen. Als hij er op stapt, wordt hij de lucht in geblazen, dus zorg dat je hem naar een plaats leidt waar hij veilig kan landen.

## HET ZIT HEM IN DE TIMING...

Bizar? Ja. Verwarrend? Aanvankelijk... Klaar om te spelen? Zeker weten.

Laten we beginnen. Bestudeer aan het begin van elk level nauwkeurig de **echoshift™**-omgeving om de Loper te helpen bij zijn taken. Je kunt in- en uitzoomen door op de

**R**-toets of **L**-toets te drukken.

Als je de omgeving goed bekeken hebt, druk je op de **X**-toets zodat de Loper het level binnenwandelt via een deur. Druk op **→** of **←** om het spel in gang te zetten. De **Loper loopt** langs de **paden**. In zijn eentje gaat dat echter niet erg snel.

Je moet van tevoren de **volgende herhaling** van de Loper **inplannen** om **echo's** te maken die zijn vorige handelingen **steeds weer herhalen**.

Als de Loper **puzzels** of **obstakels** op zijn **pad** tegenkomt, kan hij ze **oplossen** door zijn **echo's** te gebruiken om hem te **helpen**. Zo kan hij **taken** uitvoeren die hij in zijn eentje niet te doen zijn. Gebruik **zo veel mogelijk echo's** om een weloverwogen **strategie** te **ontwikkelen**.

De **klok tikt** altijd **door** en de **echo's** bestaan maximaal **acht herhalingen**. Maar als je **voorzichtig** te werk gaat, is de **tijd** aan de **zijde** van de Loper.

## JOGAR COM O TEMPO

O enigmático Caminhante está de regresso, desta vez perdido numa estranha dimensão, onde o tempo se repete infindavelmente, e onde se podem ver ecos do próprio Caminhante no passado a deambular pelo presente. O teu papel é ajudar o Caminhante a escapar dos alucinantes labirintos, enquanto este utiliza as propriedades de distorção temporal do meio envolvente em seu proveito.

## MEMORY STICK DUO™

Para gravar as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de **echoshift™**. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

A quantidade de espaço livre mínimo para gravar dados de **echoshift™** pode variar de acordo com a capacidade do Memory Stick Duo™ inserido. A quantidade mínima de espaço livre necessário para os diferentes produtos Memory Stick Duo™ oficiais está listada abaixo:

|              |   |       |
|--------------|---|-------|
| 32MB – 128MB | = | 128KB |
| 256MB – 2GB  | = | 192KB |



## CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



### MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



### PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



### MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: o echoshift™ não suporta quaisquer funcionalidades WLAN (Rede Local Sem Fios).

## BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar apenas a direcção dos botões de direcções, salvo indicação em contrário.

## UTILIZAR ECRÃS DE MENUS

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionar uma opção, e de seguida prime o botão X para confirmar. Para regressar ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

# TREINO DE PUZZLES



$\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow$

botão  $\times$

botão **L** / botão **R**

botão **START**

botão **SELECT**

Movimento

Efectuar acção/abrir porta

Aproximar zoom/afastar zoom

Aceder ao Menu Pausa

Ajuda ligada/desligada

# O ECRÃ DO JOGO



## O Caminhante

O Caminhante é uma misteriosa personagem com contornos de manequim. Encontrámo-lo pela primeira vez no enigmático echochrome™, onde o desafio era guiá-lo através de uma série de confusos labirintos. Desta vez, o Caminhante precisa da tua ajuda para escolher o caminho ao longo de oito mundos e 56 níveis de perigos e becos sem saída.

## Eco

Ecos fantasmagóricos do Caminhante no passado vagueiam por cada nível incessantemente, repetindo as suas ações anteriores. Os Ecos são fundamentais para o Caminhante: ajudá-lo-ão a premir múltiplos interruptores em simultâneo, a abrir portas anteriormente trancadas e a resolver engenhosos quebra-cabeças que ele não poderia solucionar sozinho.

## Repetição

A repetição surge destacada a branco no jogo. Tens de completar cada nível em oito repetições ou o jogo termina.

## Quebra-cabeças

O Caminhante irá encontrar vários puzzles pelo caminho, por isso utiliza cada repetição sensatamente para resolveres os quebra-cabeças.

## Tempo limite

O Caminhante tem um tempo estabelecido para completar cada repetição. Quando se alcança o tempo limite, o jogo volta atrás e inicia-se a repetição seguinte.



# MENU PRINCIPAL



## JOGABILIDADE

Lança-te num alucinante jogo **echoshift™** através do ecrã stage seleccionar nível. Testa a tua energia mental ao longo de oito coloridos mundos – designados de A a H – cada um composto por sete engenhosos níveis. Selecciona o A1 para iniciares o jogo do princípio.

E quando tiveres completado os 56 níveis, porque não descarregar mais sete da PlayStation®Store? Estes levarão o Caminhante numa viagem pelo deserto, pelo oceano e até pelo espaço! A partir de agora nunca te faltará uma maneira para passar o tempo!

## ETC.

Vê e revê o vídeo do tutorial para obteres conselhos especializados sobre como ajudar o Caminhante a tentar solucionar o seu primeiro quebra-cabeças alucinante, para conseguires algumas hints / pistas úteis de jogabilidade, ou para ajustares diversas opções de jogo incluindo as definições áudio. Podes ainda instalar dados, save / gravar manualmente o progresso actual ou load / carregar um jogo previamente gravado.

## DATA INSTALL / INSTALAÇÃO DE DADOS

O tempo de carregamento pode ser reduzido ao instalares uma parte dos dados do jogo num Memory Stick™, e ao utilizares o disco do jogo e os dados instalados em conjunto.

São necessários no mínimo 64MB de espaço livre para gravar dados de instalação.

São necessários no mínimo 192KB de espaço livre para gravar dados do jogo.

## MENU PAUSA

Pressiona o botão START durante o jogo para visualizares o Menu Pausa. Escolhe entre as seguintes opções:

|                |                                                                          |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Cancelar       | Cancela o Menu Pausa e volta ao jogo.                                    |
| Molde Seguinte | Descarta o Caminhante actualmente em jogo e passa ao próximo disponível. |
| Voltar         | Volta ao início do nível ou ao ponto de partida.                         |
| Tentar de Novo | Enfrenta o nível actual novamente do início.                             |
| Sair           | Termina o jogo e regressa ao ecrã de stage seleccionar nível.            |

## COMEÇAR

O vídeo do tutorial oferece uma breve introdução ao maravilhoso e caótico **echoshift™**. Treina à medida que controlas o Caminhante e avança ao longo de uma pequena parte do seu estranho mundo. Prevemos que te irás tornar um perito num abrir e fechar de olhos.

E abaixo, apenas para te ajudar, estão algumas importantes características do **echoshift™**. Analisa-as cuidadosamente e prepara-te para colocares o teu poder de imaginação à prova.

## VOLTAS

Os mundos que o Caminhante atravessa são conhecidos como Voltas, pois dentro deles o tempo não decorre numa direcção, do passado para o futuro, como noutras dimensões. Numa Volta, o tempo reinicia-se após o decorrer de um período específico de tempo, o que deixa os ecos dos movimentos anteriores do Caminhante assinalados ao longo do cenário.

Uma Volta pode suportar oito repetições de tempo antes de todos os movimentos anteriores do Caminhante se desvanecerem, o que o deixará perdido nesta estranha dimensão para sempre.



## BURACOS

O cenário do **echoshift™** contém inúmeros vãos espalhados para atrasar ou ajudar o progresso do Caminhante. Se o deixares entrar num buraco, ele cairá no abismo – ou para qualquer caminho bem colocado que por acaso apareça por baixo dele. Cabe-te a ti usares todas as quedas para teu proveito. Mas terás de ser rápido!

## VENTOINHAS

Tal como os buracos, as ventoinhas podem ser usadas para benefício do Caminhante. Se ele entrar numa, será atirado para o ar por isso certifica-te que o guias em direcção a um local onde ele possa aterrar em segurança.

## TUDO GIRA EM TORNO DO TEMPO...

Bizarro? Sim. Confuso? No início... Preparado para jogar? Claro.

Vamos começar. No início de cada nível, analisa o cenário do **echoshift™** cuidadosamente para ajudares o Caminhante nas suas tarefas. Podes aproximar ou afastar o zoom ao premires o botão **R** ou o botão **L**.

Quando estiveres familiarizado com o meio envolvente, pressiona o botão **X** e o Caminhante surgirá diante de ti atravessando uma porta. Pressiona o botão **→** ou o botão **←** para colocares o jogo em movimento. **O Caminhante lançar-se-á pelos caminhos** – por si próprio, no entanto, ele não se consegue apressar.

Tens de **planear a próxima repetição** do Caminhante previamente para **criares** deliberadamente **ecos** que se **repetirão** infindavelmente, **voltando a fazer as acções** anteriores.

Quando os **obstáculos** ou os **quebra-cabeças** bloqueiam o seu **caminho**, o Caminhante pode **ultrapassá-los** usando os **ecos** que criou para **ajudá-lo** a completar as **tarefas** que de outro modo seriam impossíveis de realizar sozinho. Usa **tantos ecos** quantos possível para **desenvolveres** uma **estratégia** bem delineada.

O **relógio** está sempre em **contagem decrescente** – afinal, os **ecos** apenas duram um máximo de **oito repetições**, mas o **planeamento cuidadoso** garantirá que o **tempo** está do **lado** do Caminhante.



## ИГРА НА ВРЕМЯ

И снова ваш персонаж затерян в загадочном измерении, где время свивается петлей, и прошлое, словно эхо, неустанно повторяется в настоящем.

Ваша задача – помочь персонажу выбраться из лабиринта с помощью его собственных призрачных копий.

## КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить игру **echoshift™** и параметры ее настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные. Перед началом игры убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

Минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры **echoshift™**, зависит от емкости карты Memory Stick Duo™. Соотношение минимального объема свободного пространства и емкости карты Memory Stick Duo™:

|                |   |        |
|----------------|---|--------|
| 32 Мб – 128 Мб | = | 128 Кб |
| 256 Мб – 2 Гб  | = | 192 Кб |

## БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



### ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



### СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



### ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

**ВНИМАНИЕ:** игра **echoshift™** не поддерживает беспроводные возможности (WLAN).

## КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если не сказано иного, в данном Руководстве символами **↑**, **↓**, **←** и **→** обозначаются только кнопки направлений и мини-джойстик.

## НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки **↑**, **↓**, **←** или **→** для подтверждения выбора нажмите кнопку **ⓧ**. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку **⓪**.

# ГОЛОВОЛОМНИ



Кнопка  $\times$

Кнопка **L** / Кнопка **R**

Кнопка **START**

Кнопка **SELECT**

Перемещение

Действие/открытие двери

Масштабирование

Меню паузы

Подсказка



## ЭКРАН ИГРЫ



### Персонаж

Ваш персонаж – странный маленький манекен. Впервые этот персонаж появился в игре echochrome™, где он пробирался по удивительному лабиринту. Теперь ему предстоит преодолеть целых восемь миров и 56 опасных этапов.

### Копия

Призрачные копии персонажа проходят по эпизодам, повторяя все предыдущие действия. Именно эти «отражения» помогут персонажу одновременно включить несколько переключателей, открыть запертые двери и решить задачи, которые не по силам одиночке.

### Повтор

Повторы в игре выделены белым цветом. Необходимо завершить каждый эпизод за восемь повторов - или игра будет окончена.

### Головоломки

Персонаж столкнется с множеством задач и головоломок, поэтому используйте повторы лишь в случае крайней необходимости.

### Ограничение времени

У персонажа есть ограниченное количество времени, чтобы успеть завершить повтор эпизода. Когда время истекает, игра прерывается и начинается новый повтор.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ



## ИГРА

Игра **echoshift™** начинается на экране выбора этапа. Испытайте себя, пробираясь по восьми разноцветным мирам – от А до Н, – в каждом из которых содержится семь головоломных эпизодов. Чтобы начать игру, выберите А1.

Завершив все 56 эпизодов, вы сможете загрузить еще семь в PlayStation®Store. Ваше персонаж отправится в путешествие через пустыню, море и даже космическое пространство! Вы больше не будете гадать, чем заняться в свободное время.

## И Т.Д.

Здесь можно просмотреть обучающий видеоролик, который поможет решить первые головоломки на пути вашего персонажа, узнать подсказки или установить параметры игры, включая настройку звука. Также вы можете установить данные игры, вручную сохранить свои достижения или загрузить сохраненную прежде игру.

## УСТАНОВКА ДАННЫХ

Чтобы сократить время загрузки игры, установите часть данных на карту Memory Stick™ и используйте одновременно диск с игрой и установленные данные.

Для установки данных требуется не менее 64 Мб свободного пространства.

Для сохраненных материалов игры требуется не менее 192 Кб свободного пространства.

## МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажмите кнопку START, чтобы открыть меню паузы и выбрать один из следующих пунктов:

|           |                                                           |
|-----------|-----------------------------------------------------------|
| Отмена    | Выход из меню паузы и возвращение в игру.                 |
| Следующий | Отмена выбора персонажа и переход к следующему персонажу. |
| Сначала   | Возвращение к началу эпизода или сохраненной игры.        |
| Повтор    | Прохождение этапа сначала.                                |
| Выход     | Завершение игры и выход на экран выбора этапа.            |

## НАЧАЛО ИГРЫ

С удивительным миром игры **echoshift™** вас познакомит обучающий видеоролик. Осваивайте управление персонажем и отправляйтесь в долгое и увлекательное путешествие по этому странному миру. Никто не может похвастаться, что разгадал все его загадки!

Ниже описаны некоторые особенности игры **echoshift™**. Внимательно изучите их – вам придется напрячь воображение!

## ПЕТЛИ

Миры, по которым странствует ваш персонаж, похожи на петли, поскольку время здесь течет не в одном направлении – из прошлого в будущее, - а закручивается петлей. Причем новая временная петля образуется через определенный промежуток времени, создавая копии вашего персонажа из прошлого.

Петля может повторяться не более восьми раз, после чего все копии персонажа исчезают, навсегда оставляя его на произвол судьбы в затерянном измерении.

## ОТВЕРСТИЯ

Ландшафт **echoshift™** изобилует препятствиями и скрытыми переходами. Если ваш персонаж ступит в отверстие, он может упасть в пропасть, а может вывалиться на удобную дорожку вниз. Не каждое отверстие опасно, если только проявить шустрость!



## ЛОПАСТИ

Лопасты, как и отверстия, можно использовать для перемещений. Если персонаж наступит на лопасть, его подбросит в воздух. Управляйте полетом персонажа, чтобы он безопасно приземлился в заданной точке.

## ВСЕ ДЕЛО ВО ВРЕМЕНИ...

Странно? Да. Безумно? Сначала... Хотите сыграть? Конечно!

Приступим. В начале каждого эпизода внимательно изучайте ландшафт **echoshift™** - это поможет персонажу выполнить все задания. Изменяйте масштаб с помощью кнопки **R** и кнопки **L**.

Ознакомившись с окружающим миром, нажмите кнопку **X** – и ваш персонаж выйдет из двери. Чтобы начать движение, нажмите кнопку **→** или кнопку **←**. **Персонаж** начнет **шагать по дорожке** – если его не поторопить, он не сойдет с места.

Необходимо заранее просчитать **запуск следующего повтора**, чтобы **создать копию** персонажа, которая будет снова и снова **повторять** его предыдущие действия.

Когда **препятствие** или **загадка** заградят ему **путь**, персонаж сможет **преодолеть** их с помощью собственных **копий**. Так он сумеет выполнить **задания**, с которыми не справился бы в одиночку. Вы можете использовать **сколько угодно копий**, чтобы достичь **цели**.

**Часы** всегда показывают **обратный отсчет** – ведь **копии** могут выдержать лишь **восемь повторов**. Соблюдайте **осторожность** – и **время** будет на вашей **стороне**.